

C16/MSX

periodico mensile per Commodore 16 e MSX
con listati di giochi e routines

Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici
S.p.A. aderente A.D.N., viale Famagosta 75, Milano,
tel. 84.67.545 - Categoria postale gruppo 3

L. 8.000

Aprile 1988 - n. 22 anno IV

Registraz. n. 557 del 18/10/86 presso il Trib. di Milano
Gruppo Editoriale International Education s.r.l. direz., redaz., ammi. ne:
via Tarenelli 53B - Milano
Direttore responsabile: Maurizio Re

GAMES GAMES GAMES
GAMES GAMES GAMES

12
giochi
12

MSX

C16

compatibile col
PLUS 4

caricamento TURBO
con le RIGHE!!!



n° 22

16/MSX

Cosa contiene la Cassetta?

C = 16:

1. Tibidabo
2. Qix
3. Fenner
4. He-Man
5. Bike Racers
6. Zorx

MSX:

1. Spaceman
2. Porky
3. African Adventure
4. Destroyer
5. Shuttle
6. Chicago

..sommario..
..sommario..
- sommario -

pagina	2	Sommario Cosa contiene la cassetta? Avvertenze Caricamento
	3	Il Mercatino dei lettori
	4	News
	6	Sfida al Commodore - videogames
	7	Sfida al Commodore - videogames
	8	MSX Challenge - videogames
	9	MSX Challenge - videogames
	10	L'Assembler per MSX (22a lezione)
	12	Listate con noi per C= 16 e Plus 4
	14	Listate con noi per MSX

AVVERTENZE

Questa cassetta è stata registrata con cura e con i più alti standard di qualità.

Leggete con attenzione le istruzioni per il caricamento. Nel caso in cui, per una ragione qualsiasi, trovaste difficoltà nel caricare i programmi, spedite la cassetta al seguente indirizzo:

Gruppo Editoriale Internazionale Education srl
Via Taramelli 53/B
20124 Milano

Testeremo il prodotto e, nel caso, lo sostituiremo con uno nuovo senza costi supplementari.

attenzione! attention! look out! achtung!

Occhio all'azimut

Per la buona lettura della cassetta occorre che la testina del registratore sia pulita ed allineata col nastro. Se così non fosse potrebbe accadere che sul video appaia "error". Pulite allora la testina del registratore con un cottonfioc imbevuto di alcool. Se nonostante questa operazione il computer continua a non caricare bene prendete un cacciavite ed agite direttamente (in senso orario o antiorario) sulla vite apposita di regolazione dell'azimut.

Se avete un Commodore 16 digitate LOAD e RETURN, quindi avviate il registratore.

Per un buon caricamento dei programmi è opportuno tenere il registratore lontano dal monitor e dall'alimentatore.

Se siete i possessori di un MSX per caricare ogni singolo programma digitate RUN "CAS:" e RETURN.

Ogni eventuale variazione apparirà in calce alle recensioni dei giochi alla rubrica MSX Challenge.

il mercato dei lettori

***Vendo Commodore 16 + registratore + Joystick + 95 giochi + 2 cassette con giochi originali in lingua inglese + 2 cassette Basic + riviste + 3 manuali a Lit. 300.000.**
Mario Mensi - Via Anoreoli - 27100 PAVIA - Tel. 0374/465929

***Vendo cassetta 60 giochi a Lit. 30.000: Baseball, Neptune, Soccer, Pitt Stop (tutti bellissimi). Possiedo oltre 440 giochi contrattabili a prezzi da voi stabiliti. Max serata.**

Ceglie G. Maria - Via XX Settembre, 16 - 28058 VERBANIA (NO) - Tel. 0323/501423

***Vendo Plus 4 in ottime condizioni completo di alimentatore + registratore + 20 cassette: Soccer, Olimpiadi I-II, Kung Fu, Zombi.**

Bonizzoni Massimo - Via Körner, 5 - 20162 MILANO - Tel. 6426046 (ore 20.00)

***Vendo C16 + registratore + Joystick con moltissime cassette a Lit. 200.000 trattabili. Stefano Perversi - P.zza Grandi, 6 - 20123 MILANO - Tel. 02/718764**

***Acquisto Calcio C16, Basket C16, Hockey su ghiaccio C16.**

Fabio Cappuccio - Via Arce, 110 - 84100 SALERNO - Tel. 225510

***Scambio PR6 per Plus 4 e C16 preferibilmente zona Veneto. Possiedo circa 300 programmi.**

Scrivere o telefonare a: Dorianò Rodighiero - Via Canè, 62 - 36035 MARANO V.I.C. (VI) - Tel. 0445/622306

***Vendo giochi e programmi registrati in Turbo per C16 e Plus 4. Spedire Lit. 1.000 in francobolli per la lista.**

Andrea Cecotti - Via Leopardi, 4 - 33043 CIVIDALE DEL FRIULI (UD)

***Cerco giochi C16 tra cui (golf, bowling, bomber jack 2,**

rambo, demoni, braccio di ferro e ultime novità di giochi sullo sport).

***Scambio giochi C16 tra cui (platoon, nightmare 2, world games, soccer, tennis "STUPENDO", gara di motocicli, winter games, baseball e ninaia 1 2 3 4).**

Ceresa Costantino - Via Pretestina, 395 - 00177 ROMA - Tel. 06/255961

***Cerco C16 + registratore + Joystick + 71 giochi tra cui Karate, Pony, tutto a Lit. 200.000. Telefonare ore pastili.**

Emiliano Destro - Via Frassanese Villatore, 16 - 35020 PADOVA - Tel. 049/640809

***Vendo Intellivision (1 anno di vita) con 5 cassette di giochi: Tennis, Calcio, Poker, Tri di Precisione, Il tutto a Lit. 100.000. Telefonare dalle ore 14.00 alle 16.00.**

Danielle Antonetti - Via Giorgio Amendola - 00049 VELITRI (ROMA) - Tel. 06/9650989

***Vendo Commodore 16 + trasformatore + registratore + 30 giochi + 3 cassette per il Basic + 3 libri su giochi + il libro spiegazione dell'uso C16 il tutto 3 mesi di vita. Sole Lit. 400.000.**

Lorenzi Sascha - Via Signo, 22 - 21030 MARCHIROLO (VA) - Tel. 722186

***Cerco amici possessori di Commodore 16 Plus 4 per scambio informazione e/o software. Telefonare al 080/832496 per informazioni.**

WIZ SOFT - Via Centauro, 15 - 70023 GIOIA DEL COLLE (BA) - Tel. 080/832496

***Vendo Commodore Plus 4 completi di tastiera + alimentatore + cavetto RF + registratore + libri e routines con numerosi video giochi. Tutto a Lit. 350.000.**

Maurizio Lupi - Via Piacenza,

124/20 sc. B - 16138 GENOVA - Tel. 010/850157

***Vendo word processing Script/Plus su cartuccia per C16 e Plus4, trasforma il vostro computer in un potente word-processing, versione migliorata dell'Easy Script. Inoltre, cassette giochi originali Inglese.**

Cerco computer Plus4 perfettamente funzionante. Aldo Bordien, Via Maiocchi 19 - 20129 MILANO - Tel. 02/228864

***Cerco per MSX 64K RAM il gioco "Super Mario Bros" se c'è, se non c'è sostituirlo. Stefano Cantore - Via Maiso-netta, 20 - 10050 S. ANTONINO (TO) - Tel. 011/9649204**

***Cerco. Il Calvin Soft Club cerca soci in tutta Italia per MSX e Olivetti. Proest PC128S. Software gratuito per i soci. Scrivere a: Calvin Soft Club - C. Postale Aperta - 83048 MONTELLA (AV) - Tel. 0827/69248**

***Vendo MSX, registratore, joystick (telefonare ore pasti) Lit. 280.000 in omaggio 16 bellissimi giochi.**

Sebastiano Catalano - V.le Amendola, 38 - 95018 RIPOSTO (CT) - Tel. 938113

***Vendo Commodore 16, registratore, 1 joystick e molti giochi tipo Rambo, Commando, Bomb Jack, Calcio, Tennis, Summer Events ecc. a Lit. 200.000.**

Giampiero Mazza - Via Dei Fagnani, 9 - 00163 ROMA - Tel. 6215776

***Vendo giochi e utilities in cassetta: calcio, boxing, tennis, catch, biliardo, basket, Desert Wish-III, The Way The Tiger, 007 ecc.**

Nicola Manno - Via Cimabue, 64 - 52100 AREZZO - Tel. 0575/351868

***Vendo giochi per MSX da Lit. 1.000 a Lit. 5.000 cad.**

solo su cassetta, tra cui Billardo, Calcio, Decathlon, Yie Ar Kung Fu I e II, Zaxxon, Ali Baba e molti altri ancora. Inviare Lit. 1.000 per lista.

De Luca Maurizio - Via Kennedy, 7/D - 31039 RIESE PIO X (TV)

***Vendo programmi per MSX tra cui il fantastico Ghosts'n Goblins oltre 600 titoli disponibili.**

Fabrizio Dallona - Via Moggioli, 16 - 38100 TRENTO - Tel. 0461/32849

***Scambio corso "l'inglese per tutti" della De Agostini composto da 7 volumi, 2 dizionari e 32 cassette C60 con computer C64, mangianastri, giochi.**

Michele Speranza - Via F.lli Rosselli, 18 - 20021 BOLLATE (MI) - Tel. 3581070

***Cerco/Acquisto. Cerco cassette C16 tra cui Basket, Bruno's Boxing, Scooby Doo e Supercar. Prezzo da concordare. Non telefonare nei giorni martedì, mercoledì, venerdì.**

Mirko Roncalli - Via Indipendenza, 27 - 22059 ROBBIATE (CO) - Tel. 038/511288

***Vendo numerose cassette per MSX, le più ricercate. Se siete interessati telefonate al 055/785290 o al 055/785289.**

Cristian Crifò - Via Canova, 226/2 - 50142 FIRENZE

***Vendo C16, manuale d'uso, datasette 1531, music master a sole Lit. 250.000 non trattabili.**

Giannfranco Santojanni - Via Vittorio Emanuele 43 - 85029 VENOSA (PZ)

La direzione declina ogni responsabilità circa il contenuto delle inserzioni.

Compilate questo tagliando e speditelo in busta chiusa al

(incrociare la casella che interessa)

Cerco ☐

Acquisto ☐

Vendo ☐

Scambio ☐

MERCATINO DEI LETTORI

Gruppo Editoriale International Education

Via Taramelli 53/B

20124 MILANO

Nome e Cognome _____

Indirizzo _____

C.a.p. _____

Telefono _____

Città _____

Prov. _____



NEWS

□ La **Infocomix** ha avuto una idea fantastica per il tuo computer. Ha creato infatti un sistema per leggere i romanzi guardando... il video. Le prime realizzazioni in questo senso, si chiamano **LANE MASTADON VS THE BLUBBERMAN**, una storia di fantascienza degli anni trenta; **GAMMA FORCE IN PIT OF A THOUSAND SCREAMS**, la storia di un super eroe che combatte contro tre alieni; e **ZORQUEST: ASSAULT ON EGRETH CASTLE**, una avventura fantastica di un gruppo di viaggiatori mossi da un mago cattivo.

□ **FRIGHTMARE** è l'ultimo gioco della **Cascaide**, un gioco in cui gli incubi diventano realtà. Verrai trasportato in una zona morta dove tutte le paure, i terrori e le fobie diventeranno reali. Con **Frightmare** dovrai esplorare quattro sogni, uno più terrificante dell'altro. La durata del tuo incubo sarà di otto ore e mezza, dopodiché potrai risvegliarti, (beninteso se sarai riuscito a sopravvivere...).



□ La **Databyte**, meglio conosciuta per i suoi prodotti importati dall'America, in special modo per la serie **Spy vs Spy**, propone **TASK III**, uno shoot'em up spassoso attraverso 16 livelli di gioco con navicelle da distruggere e trappole mortali da evitare.

□ Finalmente una proposta per gli amanti della moto: si chiama **HANG ON** ed è una gara motociclistica che potremmo definire esplosiva. **Hang-On** ha vari livelli di gioco, ognuno di quattro chilometri, con difficoltà crescenti e tempo illimitato. Dovrai fare attenzione alla velocità, ai segnali, ai bordi della strada e agli altri imprevisti della pista.

□ **TANSBOT** è la versione per home computer di **Defender**. Il gioco possiede uno scrolling orizzontale da destra verso sinistra. Dovrai muoverti a bordo di una astronave e combattere contro i vari alieni che tenteranno di abbatterti senza pietà. A disposizione due indicatori che ti segnaleranno l'energia ancora disponibile e le munizioni rimaste. Ovviamente, col proseguire dell'azione, ti imbatterai in avversari sempre più duri da abbattere.

□ Un gioco stupendo con una grande grafica è sicuramente **THE CORPORATION**, della **Activision**. L'ambiente è il tetro spazio del futuro dove due corporazioni sono in lotta per conquistare il predominio di un piccolo ma prezioso asteroide. Non ti diciamo di più, ti consigliamo di tenere d'occhio le nostre pubblicazioni...

□ La **CRL** ha da poco pubblicato **ROAD WARRIOR**, un gioco che ricorda molto il famoso **Death Wish**. Anche qui noi siamo, infatti, la presenza di un giustiziere. Stavolta, però, si tratta di un veicolo che pattuglia una autostrada con l'intenzione di ripulirla da tutti i vari malviventi che la infestano.

□ Preparati a vedere la versione per il **CBM 64** del famoso **IKARI WARRIORS** che la **Elite** ha da poco ultimato! Non crederai ai tuoi occhi!

□ La **Gremlin Graphics** spera di ripetere il successo ottenuto con **The Way of the Tiger** anche con **Bloody Valley**.

Si tratta di una storia di sopravvivenza e di fuga. Il malvagio **Archveult** ha deciso, arbitrariamente, che tu dovrai essere cacciato come un animale. La tua sopravvivenza sarà garantita solo se riuscirai a fuggire da **Bloody Valley**. Coraggio!

□ **XYBots** è un gioco che, a prima vista, potrà sembrare incredibilmente difficile e intricato. In realtà non è vero. In questo videogioco, "abitato" da terrificanti creature che si trincerano dietro l'aspetto di robustissimi robot, sarai costretto a visitare un intricatissimo labirinto. Naturalmente lo scopo della tua missione sarà quello di raggiungere l'uscita del labirinto sano e salvo sparando a tutte le pericolose creature che lo popolano.

Lo schermo è diviso in varie sezioni. La parte inferiore mostra la veduta del labirinto da due diverse angolazioni mentre, quella superiore, divisa in tre parti, evidenzia il labirinto e la tua posizione al suo interno, lo status e il punteggio dei giocatori.

Col progredire dell'azione i labirinti si faranno sempre più complicati e anche la popolazione dei robot avrà un indiscusso aumento. Ovviamente, come per ogni videogioco che si rispetti, non dovrai farti colpire dai nemici perché incorreresti in fortissimi cali di energia, come da indicazioni video.

□ La **Electronic Arts** ha preparato e immesso sul mercato un videogioco dal titolo **RETURN TO ATLANTIS**. E' evidente che parliamo della mitica Atlantide e, tu, protagonista di questo gioco, dovrai portare a termine quattordici missioni per poter finalmente ritrovare la città sommersa. Ogni missione è un gioco a sé e viene ambientato nelle più svariate zone del mondo: dal Baltico fino ai Caraibi. Il gioco, naturalmente, è dotato di una grafica stupenda ed è disponibile anche in versione per **Amiga**.





□ Le gare di campionato del Mondo di Formula 1 sono un argomento sempre molto interessante tra i disegnatori di videogiochi.

WORLD GRAND PRIX è l'ennesimo videogioco basato su una corsa automobilistica. Possiede tre livelli di difficoltà e dispone di un "edit mode" che ti permetterà di tracciare un tuo personale percorso di gara.

□ **Hotball** è la nuova simulazione di football americano preparata per Amiga e messa in commercio dalla software house francese Satory.

Il gioco è ripreso dall'alto mentre giochi in un'area circoscritta in cui una buona impostazione tattica ti permetterà di superare situazioni che i tuoi avversari sapranno creare. Potrai dribblare con entrambi i piedi, passare all'ala, tirare e fare gol.

L'arbitro fischierà allo scadere dei tempi, per segnalare i falli commessi e i gol. Potrai disputare partite della durata di 6, 8 o 10 minuti. Il menu ti ricorderà il punteggio e il tempo ancora a tua disposizione per risolvere al meglio (almeno questa è la speranza!) l'incontro.

□ La **Ocean** ha ridotto il numero dei videogames da pubblicare nel 1988 di circa un terzo. Probabilmente si dedicherà maggiormente a quei giochi in programma; in altre parole: più qualità che quantità.

Il presidente David Ward ha recentemente annunciato in una conferenza stampa il lancio di **PLATOON**. E' stata anche annunciata la nascita di una nuova etichetta, che si chiamerà **Special FX**, con il suo primo gioco: **FIREFLY**. Intanto sono nuovissimi, **TARGET RENEGADE** e **ROBOCOP**, quest'ultimo basato sul famoso film americano.

□ NINJA WARRIORS

Dalla **TAITO** una simulazione di arti marziali da giocare con lo stesso stile del precedente coin-op, **Darius**. Il gioco possiede tre schermi per avere così una più vasta area d'azione. La storia vuole che il Ninja entri nel territorio del dittatore per rovesciare il suo crudele governo e riportare l'ordine.

I primi avversari saranno i soldati del dittatore che, tutto sommato, non sarà difficile mettere fuori combattimento. Bisognerà però stare attenti ai loro maledetti fucili. I proiettili potranno essere evitati saltando oppure abbassandosi. Naturalmente i pericoli verranno fuori da ogni dove: mostriciattoli alieni e terribili cagnacci si sprecheranno.

□ Il nuovo shoot'em-up della Hewson si chiama CYBERNOID-THE FIGHTING MACHINE.

Scritto dal programmatore italiano Raffaele Cecco, già autore di **Exolon** e di **Equinox**, il gioco ti impegnerà in una spietata caccia, e nel relativo attacco, alle navi pirata. La tua imbarcazione è equipaggiata con bombe, raggi a gittata orizzontale e verticale e con mille altre sofisticatissime armi. Un gioco da non perdere, costi quel che costi!

□ E' ora di giocare a carte scoperte!

CARD SHARKS della **Electronic Arts** è un gioco contenente vari programmi che ti daranno la possibilità di scegliere il tuo gioco di carte preferito, compresi i classici black jack e poker.



□ RIMRUNNER, il nuovo gioco della Palace Software, è stato disegnato da Steve Brown, lo stesso disegnatore che ha curato Barbarian - The Ultimate Warrior.

E' un shoot'em up nel corso del quale dovrai controllare un insettoide lungo il suo vagare. La tua missione sarà quella di proffergerlo contro l'invasione dei mortali Arachnoid's. Intanto, alla Palace Software, Steve Brown sta già lavorando a **BARBARIAN II**.

□ **ENDURO RACER**, edito dalla Sega, è un gioco che ti "mette in... sella" su un percorso da motocross con scrolling trasversale e dieci livelli composti da cinque scenari fondamentali. L'azione è molto veloce ed entusiasmante. Inoltre, da un po' di tempo, circola anche in versione coin-op!

□ In questi primi mesi del 1988 la Capcom ha già immesso sul mercato titoli quali **Street Fighter**, **1943**, **Black Tiger** e **Tiger Road**, su etichetta GDI.

Intanto, per la seconda metà del 1988 o, al più tardi per gli inizi del 1989, ha già pronti sei nuovi prodotti. Purtroppo, però, non siamo ancora in grado di darvi delle anticipazioni.

□ **Northstar** è un nuovo gioco che vede protagonista una stazione spaziale in orbita intorno alla terra costruita per migliaia di persone impegnate nella produzione di cibo per un pianeta "affamato".

Ma qualcosa, sulla stazione, è andato storto: i messaggi dalla Terra sono rimasti senza risposta e tu sei stato inviato ad investigare.

Al tuo arrivo alla stazione, però, non trovi alcun superstite umano ma solo un pullulare di creature aliene.

La tua missione prevederà allora l'eliminazione degli alieni e la riattivazione del sistema vitale.

□ Qualche mese fa la **Godax Software**, all'interno dell'Institute of Directors di Londra, ha dato un party inaugurale facendo suo il motto "Innovazione".

Le prime realizzazioni sono state **KOURTYARD** e **SKIRMISH**, due coin-op.

Intanto è in via di completamento un gioco che, per ora, risulta ancora senza titolo e unisce in sé una situazione di arcade e di strategia di combattimento.

Il gioco, e questa è la prima innovazione, possiede una opzione per, pensate, quindici giocatori! Si tratterà di conquistare la supremazia del terreno.

Naturalmente saranno ammesse alleanzine!

Il gioco è stato preparato da due studenti della Cambridge University sul "modello B" della DBC Computer.

I dettagli del gioco non sono precisi ma, a quanto ci è dato di sapere, ci sarà da... "leccarsi i baffi".

□ MACH 3.

La software house francese Loricicels ci presenta un videogioco davvero unico. Si chiama **MACH 3** ed è uno shoot'em up dove, all'inizio del gioco, la voce che annuncia il "get ready" appartiene ad una provocante ballerina del famoso locale parigino Folies Bergères, che ha gentilmente accettato che la sua voce venisse digitalizzata.

Il gioco vede protagonista una ragazza francese, Gwendolen, alle prese con le sue disavventure.

Dovrai scontrarti con Sfax per liberarla dalla prigione dove è stata segregata. Sfax è un mutante che ti riporta, con il resto del gioco, alla gratta e alle situazioni dello Space Harrier della Sega, ma è solo una coincidenza.

Stivalco

1. TIBIDABO

LA STORIA

Anno 2100, il mondo è completamente cambiato rispetto a quello attuale. Dopo la distruzione nucleare, alla fine del ventesimo secolo, il nostro Pianeta è stato invaso da una popolazione aliena nomade che a trovato la Terra molto ospitale per clima e vegetazione. Gli alieni si sono subito ambientati adattando alle loro necessità quello che il "nuovo mondo" offriva.

Tutto, a poco a poco, ha assunto un ritmo regolare e nessuno degli alieni si è mai chiesto chi mai, prima di allora, avesse abitato quel dolce pianeta.

Un giorno, però, casualmente, durante gli scavi per la costruzione di una nuova base, si è scoperto che degli esseri umani di ghiaccio erano chiusi in piccole bare di pietra in perfetto stato di conservazione.

Si è poi anche scoperto che c'era il modo per riportarli in vita grazie a un procedimento particolare. Bisognava innanzitutto liberarli da quell'involucro di pietra.

Per questo compito di alta... archeologia sono stati incaricati Croch, Crich e Crach, i tre personaggi di questo gioco. Ognuno di loro possiede una caratteristica propria che, al momento opportuno, dovrà saper mostrare.

Sarai tu a dover aiutare i tre nel compimento della loro impresa per riportare in vita quegli uomini che, verso la fine del ventesimo secolo, avevano deciso di rinchiudersi in quelle bare di pietra per evitare la contaminazione nucleare, nella speranza che un giorno qualcuno li avrebbe riportati in vita.

IL GIOCO

Croch è in grado di trafilare la pietra presente nelle varie stanze dove si trovano gli umanoidi da salvare. Attenzione però, perché Croch non è capace di distruggere i massi sterici.

Crich è il personaggio che deve salvare gli uomini "sepoliti". Potrà farlo una volta che Croch gli avrà aperto la strada. La sua missione avrà effetto quando, raggiunti gli uomini, passerà su di loro facendoli sparire.

Crach avrà il compito di spostare i massi che eventualmente ostruiranno il passaggio. Ricorda, però, che Crach è capace di spostare un solo masso alla volta!

LO SCHERMO

Ti mostra il quadro di gioco. Sulla destra troverai indicati: il tuo punteggio, il tempo che ti rimane, gli uomini salvati, le vite a disposizione e il punteggio massimo raggiunto. In alto a destra, inoltre, è indicata l'energia disponibile per ognuno dei tre personaggi.

CONSIGLI

Fai attenzione a come ti muovi con i tre personaggi, perché i massi posti nelle varie stanze di questa "Pompei" del futuro, potrebbero rotolare finendo per ostruire qualche passaggio e bloccando così la via al salvataggio di altri uomini. In totale i "sepoliti" da salvare sono 135. Noi ti consigliamo di preparare una mappa della città sepolta così da poterti muovere con maggiore disinvoltura.



Attenzione, inoltre, ai massi rotolanti perché se uno dei personaggi sarà colpito perderà una vita. Nel caso in cui rimanessi bloccato dai massi potrai digitare F1 per ricominciare il gioco: naturalmente, così facendo, perderai una vita.

COMANDI

Joystick in porta 1
Fire per attivare il personaggio
Joystick per muoversi
S = per giocare
Z = sinistra
X = destra
/ = giù
; = su
1 = per selezionare Croch
2 = per selezionare Crich
3 = per selezionare Crach.

N.B.

A fine caricamento lo schermo rimane vuoto. Il registratore non si ferma automaticamente.

2. QIX

La storia di Qix è la storia di un piccolo alieno della galassia di Aliex; un luogo molto, molto lontano da noi, nello spazio e nel tempo.

Qix, a differenza dei suoi simili, è sempre triste e solo. Vorrebbe vivere in un mondo diverso fatto di sole, di luce e di colori invece di essere costretto a vivere in quella oscura galassia dove tutti i suoi simili sembra non abbiano altro da fare che muoversi, apparentemente senza meta, nello spazio.

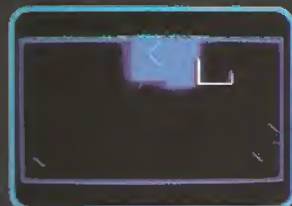
Il "pallino" gli nacque un giorno in cui, nella solitudine del suo percorso, lesse un romanzo di... "fantascienza". In cui si parlava di meravigliosi cieli blu che trasmettevano piacevoli e inimmaginabili sensazioni.

Da quel giorno cominciò a dedicarsi allo studio della colorazione del cielo. Finalmente, un bel mattino, riuscì nel suo in-

tento. Scopri infatti che, per colorare il cielo di blu, bastava tracciare una riga nello spazio fino a creare una figura geometrica e che questa, una volta completata, avrebbe assunto il colore tanto ambito.

Ed eccoci qui ad aiutare Qix nel suo tentativo. Il tuo compito sarà quello di disegnare sullo schermo degli spazi chiusi con lo scopo di colorare tutto lo schermo di blu e passare poi a un livello successivo. Ti sarà però sufficiente completare il 75 per cento di uno schermo per poter passare a quello successivo. Fai attenzione agli alieni in movimento: se uno di loro ti dovesse toccare o finire contro la traccia che stai disegnando perderesti sicuramente una vita.

Chissà mai che il colore del cielo, così come noi lo vediamo oggi, non sia una conseguenza del lavoro di questo fantastico alieno! Quattro vite a disposizione.



COMANDI

Joystick in porta 2
Joystick per muoversi
Fire per giocare.

3. FENNER

Le missioni pericolose che ti trovi a dover affrontare ormai quotidianamente, non si contano neanche più.

Sai fin troppo bravo! Alla base ti trattano tutti bene e, in presenza di una missione difficile, sanno subito chi scegliere.

Adesso, però, stanno davvero esagerando. La missione che ti hanno appena assegnato si chiama "Fenner" e... non promette nulla di buono!

Gli ordini impartiti dalla base ti vedono invitato verso la zona di confine dell'area territoriale del tuo pianetino dove sembra che strani velivoli alieni stiano compiendo manovre sospette.

Dovrai guidare una piccola squadriglia aerea

nel tentativo di distruggere gli intrusi presenti nelle varie zone di confine.

Ovviamente la prima zona sarà più semplice da "ripulire", mentre quelle successive ti faranno pensare... un po' di più!

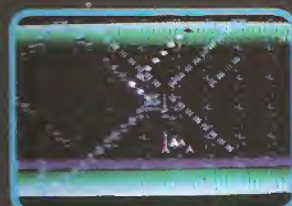
Dovrai far fuoco senza tregua fino a giungere all'eliminazione totale degli alieni.

Nello stesso tempo dovrai però stare attento ad evitare tutti gli oggetti in movimento perché, anche il benché minimo contatto, potrebbe farti perdere una vita.

In bocca al lupo anche per questa missione, Mister X!

COMANDI

Joystick in porta 1
Fire per sparare
Joystick per muoversi



modore

4. HE-MAN

Siamo nel futuro, in un luogo indeterminato e in un anno non precisabile.

La scienza medica ha fatto passi da gigante. Le malattie più pericolose e fatali che nel ventesimo secolo ci rendevano la vita difficile sono ormai debellate.

Oggi c'è solo un tipo di virus che minaccia la tranquillità degli abitanti della Terra: si chiama He-Man ed è veramente molto, molto pericoloso!

Riesce ad entrare in circolazione nei vasi sanguigni e si moltiplica danneggiando la circolazione stessa, dalla quale assorbe energia vitale.

C'è una medicina però, ancora in via di sperimentazione, che potrebbe risolvere il problema. Gli scienziati sono ottimisti ma vediamo, in concreto, quello che succede.

Il gioco ti vede coprire il ruolo di una minuscola particella del portentoso vaccino che dovrebbe debellare l'indesiderato virus.

Il tuo compito sarà quello di piazzare delle bombe, precedentemente raccolte, sul per-

corso dei vari mostriciattoli fino a sgominarli.

Attento però a come ti muovi all'interno di questo corpo del futuro, perché potresti avere delle sorprese non propriamente piacevoli... Spara su tutte le forme in movimento e tieni pronto ad affrontare nuove formazioni organiche create in difesa del virus come conseguenza del tuo intervento.

Evita ogni contatto con loro altrimenti perderai energia.

La tua forza sarà indicata in basso a destra con un numero decrescente da 999 a zero. Una volta esaurita l'energia, potrai usufruire di altre due vite.

Un consiglio: muoviti seguendo le frecce che troverai indicate lungo le pareti dei vasi sanguigni.

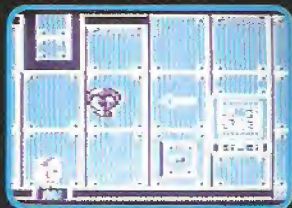
Buona fortuna!

COMANDI

Joystick in porta 1

Shift/Fire per giocare e per sparare

Joystick per muoversi



Z = sinistra

X = destra

↑ = su

↓ = giù

Spazio = per sganciare gli oggetti raccolti

Control = pausa

Run/Stop = fine gioco.

5. BIKE RACERS

Tra i nostri giochi mancava da tempo una avvincente gara ciclistica.

Ecco allora che, per rimediare alla lunga attesa, pubblichiamo in questo numero il "meglio del ciclismo su pista".

Dovrai infatti gareggiare su percorsi misti cercando di completare ogni tracciato di gara entro un determinato limite di tempo.

Tieni però presente che le piste non saranno tra le più agili.

Dovrai, perciò, prestare molta attenzione al terreno: intoppi e cadute ti faranno perdere tempo prezioso!

In questo gioco incontrerai vari percorsi con difficoltà crescenti.

"Bike Racer" prevede una opzione per due concorrenti.

Buona pedalata!

COMANDI

Spazio = per selezionare il numero dei giocatori e l'uso joystick/tastiera

N = numero dei giri di pista

S = per giocare

1° giocatore:

Joystick in porta 2

Fire per accelerare

Joystick per sterzare.

Oppure i tasti:

C = sinistra

Z = per frenare

Shift = destra

S = per accelerare.

1° giocatore:

Joystick in porta 1

Fire per accelerare

Joystick per sterzare.



Oppure i tasti:

↑ = sinistra

↓ = destra

? = per frenare

↑ = per accelerare.

6. ZORKX

C'è qualcosa di strano intorno al pianeta Zorkx. Non si riescono più a inviare messaggi all'astronave in rotta verso la stella della Galassia.

Qualche senzenzato, già a Zorkx, ha ipotizzato non già un attacco alieno ma semplicemente la presenza di un forte e "pulsante" campo magnetico con spinte diverse a seconda delle zone.

Un bel guaio per Zorkx che, ora, vive l'incubo dell'isolamento e di chissà quale altra sorpresa che potrebbe scaturire da una simile potenza.

Tu sei stato incaricato di pilotare l'astronave più moderna di Zorkx e di eliminare quel pericolosissimo recinto elettrico dispiegato tutto intorno al pianeta.

Dovrai aprire il fuoco sulle antenne impazzite che si sono messe a sparare nello spazio "finestrelle" di potenza.

Dovrai catturarle ed eliminare poi tutte le antenne. Intanto dovrai però dare un'occhiata

costante al campo magnetico che, sicuramente, si creerà intorno alla tua astronave. Non lasciare che questa si ritrovi chiusa nello stretto quadratino fermato dalle mortali assi magnetiche!

E' un compito molto arduo perché lì, nel profondo spazio, non sarà facile battersi, soprattutto contro un nemico che incarna così tanta forza magnetica.

Tre vite a disposizione.

COMANDI

Joystick in porta 2

Fire per giocare e per sparare

Joystick per muoversi.



1. SPACEMAN

Non credere che tutti gli astronauti siano sempre ligi al dovere (e chi lo è... hic!). Non credere neppure che osservino scrupolosamente tutti gli ordini che gli vengono impartiti, ma, soprattutto, non credere che le loro mancanze siano eccessive e frequenti! In ogni caso, però, il nostro uomo ha alzato il gomito più del previsto in quel baratto per astronauti sull'asteroide Weeske e, in preda ai fumi dell'alcool, cerca disperatamente di ritrovare la rotta giusta per tornare al suo pianetino.

Sfortunatamente la sua ricerca risulta vana portandolo ad atterrare malamente con la sua zigzagante astronave su uno sconosciuto pianeta abitato da strane creature aliene. Il nostro astronauta, ora, ha bisogno di te e della tua guida per poter uscire vivo da questo inferno.

Lo scopo di questo gioco sarà quello di raccogliere i pezzi utili per rimettere in sesto la sua astronave danneggiata nel brusco atterraggio.

Il cammino da fare è lungo e irto di pericoli. Tienti pronto a manovrare nel giusto modo il poveraccio in questione. Vedrai, te ne sarà grato!

Cinque vite a disposizione.

Per poter accedere al gioco ricordati di digitare il codice di accesso 897653, lo stesso che compare sul video in fase di caricamento del programma.

COMANDI

Tasto **1** per giocare

Joystick in porta 1

Joystick \longleftrightarrow per camminare verso destra o sinistra

Joystick \downarrow per abbassarsi

Fire per sparare

Joystick \longleftrightarrow e Fire per sferrare calci verso destra e sinistra

Joystick \uparrow per saltare.



2. PORKY

Ti ricordi la storia del tre porcellini? Sì! Beh... non c'entra proprio niente con il nostro gioco, però la ricorda. Infatti, anche i porcellini saranno presi di mira per un bel saporito pranzo che il cuoco, protagonista del gioco, dovrà preparare.

I porcellini di questo gioco saranno quattro e certamente non fuggiranno davanti al buon cuoco che, armato di forchettoni, si muoverà in un percorso lungo il quale troverà dei pentoloni che dovrà spingere verso il centro dello schermo fino ad arrivare a collocarli sotto un quinto porcellone già "condito" e pronto per la cottura.

Riuscirai a superare i vari livelli solo dopo questa faticosa operazione che, col proseguire dell'azione, diverrà sempre più difficile.

Durante il tuo "vagabondare" con i pentoloni dovrai stare attento ai quattro porcellini perché, qualsiasi contatto con loro, ti farà perdere una vita.

Potrai bloccarli per un po' solo transitando con il pentolone sul loro "corpo".

Avrai così il tempo di portare a termine il tuo compito.

Sei pronto per cominciare? Allora buona... cottura!

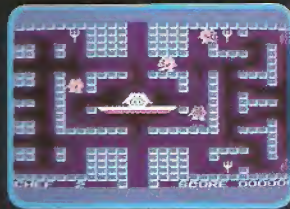
Tre vite a disposizione.

COMANDI

Joystick in porta 1

Spazio o Fire per giocare

Joystick a cursori \longleftrightarrow per muoversi.



3. AFRICAN ADVENTURE

Cerca di immaginarti un bambino capriccioso, davvero il più discolo dei discoli.

Fatto? Bene. Ora accompagnalo in Africa... Quello che potrà succedere lo vedrai rappresentato direttamente sullo schermo.

Il gioco che ora ti proponiamo è ambientato in Africa, tra gli animali più pericolosi che la giungla possa ospitare.

E' qui che, tra elefanti e leoni, il nostro protagonista si accinge a combinarne di tutti i colori. Naturalmente sarà tu a manovrare il marmocchio capriccioso che cercherà di mettere in subbuglio l'intero habitat naturale di fauna, flora e altro...

Ci sarà presente anche un signore bene armato che, in difesa degli abitanti della giungla, cercherà di farti passare la voglia di combinare monellerie. Stai bene attento ad evitarlo perché lui, al contrario tuo, non avrà nessuna voglia di scherzare.

Il gioco come ti abbiamo già anticipato, con-

sisterà nel combinare, all'interno della giungla africana, quanti più guai ti sarà possibile. Tanto per cominciare potrai raccogliere i vari "oggetti" che incontrerai sul tuo percorso per poi lanciargli all'indirizzo dei vari abitanti della, fino ad allora, quieta giungla.

Nella parte inferiore dello schermo sarà presente un riquadro all'interno del quale compariranno i vari oggetti raccolti e, di fianco, una specie di "monellometro" per misurare la quantità di cattiverie portate a compimento.

Otto vite a disposizione.

COMANDI

Joystick in porta 2

0 per giocare

Joystick \longleftrightarrow per camminare verso destra o sinistra



Joystick \uparrow per saltare

Joystick \downarrow per raccogliere gli oggetti

Fire per lanciare gli oggetti.

1234567890

4. DESTROYER

LA STORIA

Siamo nel 2222 e uno scienziato del pianeta Bohh sta lavorando intorno a una nuova lega chimica top-secret. Quello che a tutti è comunque dato di sapere è che la lega in questione è stata ricavata da sostanze riportate a Bohh da alcuni astronauti dopo un volo perulustrativo.

Quello che solo lo scienziato sa è che queste sostanze presentano una componente organica sconosciuta e che il nostro scienziato sta lavorando attorno alla soluzione del problema.

Il suo laboratorio, che sorge in cima a una delle collinette della città "madre", domina il paesaggio sottostante.

La vita scorre tranquilla nella città fino a quando un grosso nuvolone, partendo proprio dal laboratorio dello scienziato, si alza verso il cielo coprendolo di un velo azzurro.

Scattano le emergenze: la popolazione si barriera in casa per evitare qualsiasi contaminazione. Intanto nell'aria stanno prendendo corpo strane creature che, solo tu con la tua astronave, potrai distruggere riportando così la tranquillità a Bohh.

IL GIOCO

Dovrai muovere verso destra o sinistra una astronave, sparando contro tutti gli esseri in movimento. Attento agli aeroplani di colore bianco perché saranno proprio da evitare, pena... la perdita di una vita.

Naturalmente il gioco si farà sempre più difficile a mano a mano che supererai i vari livelli. Buon lavoro!

Tre vite a disposizione.

COMANDI

Joystick in porta 2

Joystick ←→ per muoversi

Spazio/Fire per giocare e per sparare.



5. SHUTTLE

Ancora una volta il famoso Shuttle è in orbita intorno alla Terra. Questa volta, però, la sua missione non sarà così facile come quelle precedenti. Stavolta il suo pilota dovrà stringere i denti per poter portare a termine felicemente la missione assegnatagli.

Felice il tempo in cui l'atmosfera intorno alla Terra era priva di cori vesperti. Oggi, meteoriti, astronavi e mille altre situazioni poco rassicuranti renderanno, infatti, il viaggio dello Shuttle verso base Beis veramente un inferno.

Tu, alla guida di questa meravigliosa astronave, dovrai innanzitutto evitare tutto quanto si muove nell'atmosfera intorno a te e, poi, raccogliere le varie riserve di energia e di ossigeno dislocate sulle interbasi. Attento perché, se non ottempererai a questa istruzione, la tua missione sarà automaticamente fallita e il tuo Shuttle svanirà nel nulla facendoti perdere una vita.

Lo scopo del tuo viaggio è quello di raggiungere la base Beis in orbita intorno alla Terra dal lontano 1995 e scoprire cosa c'è che non va. Naturalmente una volta raggiunta la base, la tua missione sarà compiuta e dovrai solo preoccuparti di ritornare sulla Terra, ma ricorda: non sarà facile né raggiungere la base, né scoprire ciò che in essa non va. E' un lavoro per il quale hai bisogno dei nostri migliori auguri.

Tre vite a disposizione.

COMANDI

Joystick in porta 1

Joystick ←→ per muoversi

Fire per giocare.



6. CHICAGO

"La Chicago degli anni '30 non era il posto tranquillo dove tu ora vivi, ragazzo! La Chicago degli anni '30 era un inferno e bisognava imparare a viverci, in quell'inferno. Pensa che... COUGH! COUGH! maledetto sigaro, pensa che, ti dicevo, Chicago era diventato il posto più pericoloso di tutta l'America.

Io stesso non so proprio come me la sono cavata.

COUGH! COUGH! Se non lo smetto di fumare... Dunque ragazzo, vedi, io allora ero un agente speciale incaricato dalla CIA di scoprire e mettere fuori combattimento un'intera gang di banditi.

Ti assicuro, figliolo, che la ricerca non fu facile, ma quando il tuo vecchio zio d'America riuscì nel suo intento, fu proprio contento.

COUGH! COUGH! Diavolo di un sigaro! Sai cosa feci? Beh, mi appostai e attesi che preparassero un colpo e poi gli feci la sorpresa proprio nel bel mezzo della festa!

A molti quel giorno andò proprio male... eh, sì... proprio male.

Quello che posso dirti è che a me andò bene: un solo buco nei polmoni significava aver vinto.

COUGH! COUGH! Ah, dannato sigaro, ma vedremo chi la sventerà!

E avvicinando il grosso sigaro alle labbra aspirò profondamente spingendolo indietro la testa e affondando nella sua ampia poltrona con gli occhi chiusi e l'espressione soddisfatta.

IL GIOCO

Ispirato a questo racconto abbiamo preparato un divertentissimo ed avvincente gioco ambientato nella Chicago degli anni '30.

Il videogioco ti vedrà protagonista di una accesa sparatoria nella quale il tuo compito sarà quello di sgominare una terribile banda. Dovrai sparare contro tutti i banditi perché, altrimenti, saranno loro a "farti la festa".

Usa con cura le munizioni che hai a disposizione e ricorda che per ogni uomo ucciso avrai una scatola di munizioni in più da sfruttare.

Buona fortuna!

Sei vite a disposizione.



COMANDI
Joystick in porta 1

CRSR/Joystick per muoversi ←→

Fire/Spazio per giocare e per sparare.

L'ASSEMBLER PER MSX

22a lezione
di Massimo Cellini

LE ROUTINE ROM

Come tutti sapete, nei computer MSX i primi 32K di memoria sono occupati dalla ROM contenente il sistema operativo che permette al computer di lavorare in ambiente BASIC; il sistema operativo si occupa inoltre di svolgere una enormità di operazioni di cui noi non ci accorgiamo perché risultano "trasparenti" all'utente, ma senza le quali il nostro MSX non potrebbe funzionare correttamente.

Ovviamente tutte le routine ROM del sistema sono scritte in assembler e sono strutturate in modo da formare tanti piccoli sottoprogrammi, ognuno dei quali si occupa di un compito particolare.

Questi sottoprogrammi sono utilissimi per chi desideri sviluppare un programma in assembler in quanto, sfruttando queste routine già presenti in ROM, si evita una delle parti più noiose e lunghe della stesura del programma. Per esempio vi è una routine ROM che ha il solo scopo di confrontare i registri HL e DE e al termine della quale avremo come risultato che il carry è settato se HL è minore di DE o resettato se viceversa, mentre il flag di zero verrà settato se i due registri sono uguali. Sapendo questo non occorrerà costruirsi da noi una routine per eseguire il confronto fra due coppie di registri, ma sarà sufficiente richiamare la routine ROM descritta in precedenza e poi controllare lo stato dei flag.

La routine appena descritta è molto semplice e non richiede alcun parametro di input, a parte DE e HL, e il risultato di dipenderà sempre ed esclusivamente dallo stato di questi due registri. In seguito vedremo routine più complesse che richiedono una maggiore attenzione per essere usate.

La parte iniziale della ROM MSX contiene tutti i cosiddetti "entry points", ovvero i punti d'entrata del BIOS (Basic Input/Output System) che corrispondono alle routine di uso frequente. Gli entry points del BIOS sono un riferimento standard per tutti gli MSX e possono pertanto essere utilizzati indifferentemente su qualunque tipo di MSX.

Per esempio, supponiamo di caricare i registri HL e DE con determinati valori; per procedere al confronto dovremo richiamare la routine descritta precedentemente, che inizia all'indirizzo 20H.

```
LD HL,500
LD DE,230H
CALL 20H
JP C,PIPO
```

Per utilizzare la routine in questione occorrerà chiamarla con una istruzione CALL; al ritorno, se il carry risulterà settato (in questo caso lo è), si salterà a una determinata label mentre, in caso contrario, si riprenderà dall'istruzione successiva.

Notate che la routine di confronto, essendo locata all'indirizzo 20H, fa parte delle routines di restart e quindi può anche essere eseguita con una istruzione RST e, precisamente, la RST 20H.

Come dicevamo prima non tutte le routine sono semplici come questa.

Prendiamo ad esempio la routine chiamata GTSTCK e sita all'indirizzo D5H. Questa routine controlla lo stato del joystick o dei tasti cursore. In input occorre specificare l'identificatore del joystick che deve essere letto e ciò si fa caricando nell'accumulatore il valore relativo, cioè 0 per i tasti cursore, 1 per il joystick 1, e 2 per il joystick 2; a questo punto si può eseguire la CALL, la quale fornirà la posizione della leva secondo il consueto formato da 0 a 8. Questo numero sarà caricato nell'accumulatore.

Attenzione però! Questa routine può alterare anche i registri BC, DE e HL, quindi, se essi contengono dati importanti, salvateli nello stack prima della chiamata e prelevateli subito dopo, altrimenti rischierete di perderli con imprevedibili conseguenze sul funzionamento del programma.

Vediamo un altro esempio di routine più complessa. La routine chiamata LDIRMV è sita in 59H e permette di copiare un blocco di dati dalla VRAM nella RAM. Per operare, la routine necessita di tre parametri di input, e cioè: l'indirizzo di partenza da cui leggere i dati della VRAM in HL, la lunghezza del blocco di dati in BC e l'indirizzo di destinazione in DE. Il funzionamento è analogo a quello dell'istruzione LDIR, solo che questa routine utilizza come sorgente la VRAM, cioè la memoria gestita dal processore video e non direttamente accessibile alla CPU.

Al termine della routine il blocco di dati della lunghezza specificata in BC sarà stato copiato nella RAM principale a partire dall'indirizzo fornito in DE. La chiamata di questa routine modifica il contenuto dei registri AF, BC e DE, oltre ovviamente alla zona di memoria interessata al trasferimento, pertanto valgono le considerazioni fatte in precedenza.

Supponiamo di voler salvare nella RAM una schermata in alta risoluzione. Sappiamo che i dati relativi allo schermo iniziano all'indirizzo 0 della VRAM e occupano 6144 bytes (esclusi gli attributi) quindi, volendo copiare la pagina grafica nella RAM a partire dall'indirizzo 40000, dovremmo procedere come segue.


```
LD HL,0
LD BC,6144
LD DE,40000
CALL 59H
...
```

Una routine di questo tipo potrebbe essere facilmente re-
alizzata anche in BASIC come segue.

```
10 FOR K = 0 TO 6143
20 POKE 40000 + K,VPEEK (K)
30 NEXT K
```

Inutile sottolineare che una simile routine impiega oltre 40
secondi contro la minima frazione di secondo necessaria al
suo alter ego in *1/m*.

Naturalmente esiste anche una routine, chiamata *LDIRVM*,
che esegue l'operazione inversa, cioè copia un blocco di
memoria RAM nella VRAM controllata dal VDP. L'indirizzo
di chiamata per questa routine è 5CH e i parametri di input
sono gli stessi, solo che, stavolta, HL indica l'inizio del bloc-
co dati posto in RAM. Volendo utilizzare questa routine da
BASIC occorrerà assemblare il programma proposto in pre-
cedenza, aggiungendovi però un RET come ultima istruzio-
ne in modo che, al termine, venga restituito il controllo al
BASIC.

Supponiamo ad esempio di porre la routine di chiamata al-
l'indirizzo 50000.

```
ORG 50000
LOAD 50000
LD HL,0
LD BC,6144
LD DE,40000
CALL 59H
RET
END
```

Dopo l'assemblaggio il programma sarà pronto per l'uso,
basterà definire la funzione di chiamata con *DEFU-
SRI=50000* e utilizzare un comando tipo *J=USRI(0)* ogni
volta che desideriamo utilizzare tale subroutine. Il program-
mino sopra esposto ha il solo scopo di inizializzare i pa-
rametri di input poiché è impossibile alterare direttamente i re-
gistri della CPU in BASIC.

Non tutte le subroutine necessitano comunque di parametri
di input, per esempio la routine *DISSCR* sita in 41H permet-
te di disabilitare lo schermo e non necessita di alcun pa-
rametro, pertanto è utilizzabile direttamente da BASIC sem-
plicemente definendo la funzione *DEFUSRI=&H41* e chia-
mandola ogniqualvolta lo si desidera con *J=USRI(0)* ma...
attenzione a non farlo se state facendo qualcosa di impor-
tante, perché non vedreste più nulla.

Vi sarete senza dubbio resi conto delle straordinarie possi-
bilità che si schiudono ai programmatori che conoscano le
utilissime routine residenti in ROM di cui il nostro MSX è for-
nito. Pertanto nei prossimi numeri approfondiremo l'argo-
mento analizzando alcune delle più importanti routine, do-
podiché saremo pronti a realizzare il primo programma in
linguaggio macchina. Non perdetevi dunque i prossimi inte-
ressantissimi numeri.

L'ALTERNATIVA SI CHIAMA

**LINGUAGGIO
MACCHINA**

**7
giochi**

£ 8.000

MSX

Marzo 1986 - n. 10 anno II



LISTATE CON NOI TRACE - PAUSE



Proseguiamo in questo numero la pubblicazione del listato di una breve ma utilissima routine in linguaggio macchina, completa del disassemblato commentato e della spiegazione dettagliata sul funzionamento delle sue varie parti.

Vogliamo così fornire un valido strumento didattico ai lettori che intendono sfruttare maggiormente le capacità del loro computer, senza limitarsi alla programmazione in Basic, e mettendo in pratica le nozioni apprese durante il corso di assembler. La routine di questo mese permette di ottenere le funzioni di **TRACE** e **PAUSE** durante l'esecuzione dei programmi Basic.

La funzione di **TRACE**, che visualizza quale istruzione viene eseguita all'interno di un programma, mostra sullo schermo il relativo numero di linea. E' utilissima per il debugging (correzione degli errori) di programmi complessi nei quali risulta difficile ricostruire la sequenza di esecuzione delle istruzioni. Questa funzione è già implementata sul C16 e sul Plus/4 e viene attivata col comando **TRON** e disattivata con **TROFF**. Questi comandi, però, possono essere impartiti solo mentre il programma non sta girando; il modo **TRACE** non può quindi essere attivato o disattivato durante l'esecuzione di un programma, che è la modalità più necessaria.

La funzione **PAUSE** arresta temporaneamente l'esecuzione del programma in corso, riprendendola quando viene premuto un tasto qualsiasi. Le sue applicazioni sono innumerevoli. Per attivare il modo **TRACE**, utilizzabile ovviamente solo durante un'esecuzione, premete il tasto **Esc**; per disattivarlo premete **Ins/Del**.

Per attivare la pausa premete il tasto "cursore in giù".

Il listato Basic è composto da un caricatore, che effettua una serie di **POKE** inserendo in memoria i vari codici numerici delle istruzioni in l.m., e dalle linee **DATA** che contengono tali codici.

Alla linea 30 viene controllato il checksum (somma di controllo) per evitare errori di trascrizione dei codici, frequenti e spesso difficili da individuare.

Se tutti i dati sono corretti, viene effettuata una chiamata a una sequenza di istruzioni in linguaggio macchina che modifica il vettore dell'interrupt, attivando la routine a ogni chiamata di interrupt. Come abbiamo visto nel numero scorso, la routine di interrupt altro non è che un programma di gestione del computer che esegue, ogni cinquantesimo di secondo, alcune operazioni ricorrenti come, ad esempio, la scansione della tastiera per rilevare eventuali tasti premuti.

Il comando **SYS1679** richiama infatti l'esecuzione delle istruzioni che partono dalla locazione \$068F, modificando il contenuto delle locazioni \$0314-0315, che contengono appunto il vettore interrupt nel consueto formato byte basso - byte alto.

Una volta eseguita questa **SYS** il programma Basic, avendo esaurita la sua funzione, può essere cancellato per far posto ad altri programmi, mentre la routine l.m. rimane memorizzata in un'area non usata dai normali programmi o dal sistema operativo.

Vediamo adesso nei dettagli il funzionamento del listato. Come dicevamo prima, la routine viene richiamata ogni volta che avviene un interrupt, indipendentemente da altri programmi in esecuzione.

Come prima operazione, viene testato il contenuto del registro \$81, che contiene il flag (indicatore) del modo di esecuzione: se il contenuto è \$80 il computer è in modo **RUN**, cioè sta eseguendo un programma, altrimenti viene saltata la nostra routine e viene effettuato un salto alla locazione \$CE0E, che contiene l'inizio del programma di default (cioè standard) di gestione dell'interrupt. Indirizzamento contenuto normalmente nel vettore a \$0314. Questo perché le funzioni **Trace/Pause** hanno senso solo in modo **RUN**.

Quindi viene caricato nell'accumulatore il contenuto del registro \$C6, che contiene il codice del carattere premuto (diverso dal codice CBM-ASCII).

Nelle righe da \$0669 a \$0673 questo codice viene confrontato col valore \$34, corrispondente al tasto **Escape**, con \$00 (**Ins/Del**) e infine con \$28 (**cursore in giù**).

Se il primo confronto ha dato esito positivo si salta a \$0678; qui viene memorizzato il valore \$80 nel registro \$02EB (flag del modo **Trace**), attivando così la funzione **TRACE**. Altrimenti, si valuta il secondo confronto: se questo è verificato si salta a \$0690, dove viene azzerato il flag del modo **Trace**, disabilitando questa funzione.

Infine, se il terzo confronto ha dato esito positivo, si salta a \$0688, memorizzando il valore \$01 nel registro \$F0, che contiene il flag di **Pause**, arrestando temporaneamente l'esecuzione del programma Basic in corso.

Alla fine delle istruzioni precedenti, o se nessuno dei tre confronti è stato verificato, viene proseguita l'esecuzione della routine di interrupt.

LISTATO BASIC

```
10 FOR A=1630 TO 1692 : READ B
20 POKE A,B : C = C + B : NEXT A
30 IF C <> 6797 THEN PRINT "ERRORE LINEE DATA" : END
40 SYS1679 : PRINT"FUNZIONI TRACE/PAUSE ATTIVATE"
100 DATA 165, 129, 201, 128, 240, 003, 076, 014
110 DATA 206, 165, 198, 201, 052, 240, 011, 201
120 DATA 000, 240, 015, 201, 040, 240, 019, 076
130 DATA 014, 206, 169, 128, 141, 235, 002, 076
140 DATA 014, 206, 169, 000, 141, 235, 002, 076
150 DATA 014, 206, 169, 001, 133, 240, 076, 014
160 DATA 206, 169, 006, 141, 021, 003, 169, 094
170 DATA 141, 020, 003, 096, 000, 000, 000
```

DISASSEMBLATO LINGUAGGIO MACCHINA

D 065E 069C

065E	A5	81	LDA	#81	;carica nell'acc. il contenuto del registro #81
0660	C9	80	CMP	#80	;confronta l'accumulatore col valore #80
0662	F0	03	BEQ	#0667	;se è uguale salta a #0667
0664	4C	0E	CE	JMP	#CE0E ;salto incondizionato a #CE0E
0667	A5	C6	LDA	#C6	;carica nell'acc. il contenuto del registro #C6
0669	C9	34	CMP	#34	;confronta l'accumulatore col valore #34
066B	F0	0B	BEQ	#0678	;se è uguale salta a #0678
066D	C9	00	CMP	#00	;confronta l'accumulatore col valore #00
066F	F0	0F	BEQ	#0680	;se è uguale salta a #0680
0671	C9	28	CMP	#28	;confronta l'accumulatore col valore #28
0673	F0	13	BEQ	#0688	;se è uguale salta a #0688
0675	4C	0E	CE	JMP	#CE0E ;salto incondizionato a #CE0E
0678	A9	80	LDA	#80	;carica nell'accumulatore il valore #80
067A	8D	EB	02	STA	#02EB ;deposita il contenuto dell'acc. in #02EB
067D	4C	0E	CE	JMP	#CE0E ;salto incondizionato a #CE0E
0680	A9	00	LDA	#00	;carica il valore #00 nell'accumulatore
0682	8D	EB	02	STA	#02EB ;deposita il contenuto dell'acc. in #02EB
0685	4C	0E	CE	JMP	#CE0E ;salto incondizionato a #CE0E
0688	A9	01	LDA	#01	;carica nell'accumulatore il valore #01
068A	85	F0	STA	#F0	;deposita il contenuto dell'acc. nel registro #F0
068C	4C	0E	CE	JMP	#CE0E ;salto incondizionato a #CE0E
068F	A9	06	LDA	#06	;carica nell'accumulatore il valore #06
0691	8D	15	03	STA	#0315 ;deposita il contenuto dell'acc. in #0315
0694	A9	5E	LDA	#5E	;carica nell'accumulatore il valore #5E
0696	8D	14	03	STA	#0314 ;deposita il contenuto dell'acc. in #0314
0699	60		RTS		;ritorna al programma chiamante

LISTATE CON NOI



MASTER DRAW

Il listato che ti proponiamo questo mese potrà servirti per disegnare qualsiasi cosa e per poi scomporre la tua "creazione" nel macrolinguaggio basic.

In altre parole. Questo programma è in grado di trasformare il disegno che avrai precedentemente tracciato sullo schermo in un... listato!

Vediamo come.

Per disegnare un punto di partenza utilizza la lettera **P**. Quindi, con il joystick oppure con i tasti cursori, posizionati nel punto di arrivo cui vorrai far approdare la linea retta che congiungerà i due punti.

Per tracciarla sarà sufficiente premere il tasto di fuoco.

Il numero riportato nella parte inferiore de-

stra dello schermo indicherà la memoria occupata dal disegno.

Potrai utilizzare fino a 255 Bytes di memoria e poi, grazie al tasto **Select**, potrai memorizzare il disegno in una variabile. A tua disposizione cinque blocchi di memoria da 255 Bytes ciascuno.

Dopo aver completato, premendo il tasto **Escape**, potrai visualizzare il listato del tuo lavoro su schermo o su stampante.

"Master Draw" è inoltre dotato di una opzione Save tramite la quale, semplicemente seguendo le istruzioni del progrma, potrai salvare il listato ottenuto su cassetta così da poterlo ricaricare in un secondo tempo senza doverlo più riscrivere.

```
1 REM COPYRIGHT 1988 BY M. CELLINIQ
10 CLEAR 5000:MAXFILES=3
30 CF=15:CE=1:D=0:DIM D$(10)
40 COLOR CE,CF:SCREEN2
50 DEFFNF=STRIG(0) OR STRIG(1)
55 DEFFNS=STICK(0) OR STICK(1)
57 DEFUSR1=&H156
60 OPEN"grp":"AS#1
```

```
70 '*****
71 ' INIZIO PROGRAMMA
72 '*****
105 X=120:Y=100
110 D$="":D=D+1
120 SPRITE$(1)=CHR$(3)
140 PUTSPRITE 1,(X-6,Y-1),1,1
150 LINE(224,100)-(255,190),15,BF:DRAW"D
```

```

m224,182":COLOR 1:PRINT#1,LEN(D$)
155 J=USR1(0)
160 IF FNF<>0 OR FNS<>0 THEN 190
170 C$=INKEY$:IF C$=""THEN160
180 C=ASC(C$)
190 IF FNS=7 THEN X=X-1:GOTO 140
195 IF FNS=8 THEN X=X-1:Y=Y-1:GOTO 140
200 IF FNS=3 THEN X=X+1:GOTO 140
205 IF FNS=4 THEN X=X+1:Y=Y+1:GOTO 140
210 IF FNS=5 THEN Y=Y+1:GOTO 140
215 IF FNS=6 THEN Y=Y+1:X=X-1:GOTO 140
220 IF FNS=1 THEN Y=Y-1:GOTO 140
225 IF FNS=2 THEN Y=Y-1:X=X+1:GOTO 140
230 IF C$="P" THEN PSET(X,Y),CE:XA=X:YA=
Y:GOSUB310
240 IF FNF=-1 AND L=0 THEN LINE (XA,YA)-
(X,Y),CE
250 IF FNF=-1 THEN GOSUB 360:XA=X:YA=Y:P
SET(X,Y),CE
260 IF C$=CHR$(24)THEN D$(D)=D$:GOTO 110
270 IF C$="N" THEN L=1
280 IF C$="S" THEN L=0
285 IF C$=CHR$(27) THEN 1000
290 GOTO 140
310 X$=STR$(X):X$=RIGHT$(X$,LEN(X$)-1)
320 Y$=STR$(Y):Y$=RIGHT$(Y$,LEN(Y$)-1)
330 D$=D$+"BH"+X$+", "+Y$
340 RETURN
360 IF L=1 THEN D$=D$+"B"
370 DX=X-XA:DY=Y-YA
380 DX$=STR$(DX):DX$=RIGHT$(DX$,LEN(DX$)
-1)
390 DY$=STR$(DY):DY$=RIGHT$(DY$,LEN(DY$)
-1)
400 IF DX=0AND DY>0 THEN D$=D$+"D"+DY$:R
ETURN
410 IF DX=0AND DY<0 THEN D$=D$+"U"+DY$:R
ETURN
420 IF DY=0AND DX>0 THEN D$=D$+"R"+DX$:R
ETURN
430 IF DY=0AND DX<0 THEN D$=D$+"L"+DX$:R
ETURN
450 IF DX>0 THENDX$=" "+DX$
460 IF DX<0 THENDX$="-"+DX$
480 IF DY>0 THENDY$=" "+DY$
490 IF DY<0 THENDY$="-"+DY$
500 D$=D$+"N"+DX$+", "+DY$
510 RETURN
1000 /*****
1001 / STAMPA DATI
1002 / ****
1010 SCREEN0:COLOR 1,15
1015 J=USR1(0)
1020 PRINT:PRINT:PRINT:INPUT"DESTINAZION
E DATI? (Save/Load/Print) ";D$
1025 IF D$="P" THEN 1200
1030 IF D$="L" THEN 1100
1035 IF D$<>"S" THEN 1015
1040 /
1050 OPEN"CAS:DATA" FOR OUTPUT AS#2
1055 FOR K=1 TO 5
1060 PRINT#2,D$(K)
1070 NEXT K
1080 CLOSE:GOTO1200
1090 END
1100 OPEN"CAS:DATA" FOR INPUT AS#2
1105 FOR K=1 TO 5
1110 LINEINPUT#2,D$(K)
1120 NEXT K
1130 CLOSE:GOTO1200
1135 END
1200 / *** ** ** ** **
1205 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:INPUT"SCHEMA
O STAMPAnte? (S/P)";D$
1210 IF D$="P" THEN 1250
1220 IF D$<>"S" THEN 1000
1230 SCREEN0:COLOR 1,15
1240 PRINTD$(1):PRINT:PRINTD$(2):PRINT:P
RINTD$(3):PRINT:PRINTD$(4):PRINT:PRINTD$
(5)
1250 END
1260 / *** ** ** ** **
1270 LPRINTD$(1):LPRINT:LPRINTD$(2):LPRIN
T:LPRINTD$(3):LPRINT:LPRINTD$(4):LPRINT
:LPRINTD$(5)
1280 END

```


LA TUA RIVISTA SU DISCO SI CHIAMA

MSX

n. 4

DISK

£ 12.000 Aprile 1988 n. 4 anno II

7 giochi



MSX DISK - REGISTRAZIONE N. 775 DEL 20/11/87 PRESSO IL TRIBUNALE DI MILANO - GRUPPO EDITORIALE INTERNATIONAL EDUCATION S.R.L. - VIA TARAMELLI 12/15 - MILANO - DIRETTORE RESPONSABILE MALPAGIOLINI - DISTRIBUZIONE: MESSAGGERIE PERIODICI S.p.A. ADESIONI A.D.N. V. LE FARABOGGIA 75 - MILANO - TEL. 02/42.540

IEL